Servicios y Soluciones en

Alojamiento, diseño y creación de sitios Web
Imprenta (Tarjetas de visita, Flyers, Cartelería...)
Regalos publicitarios (bolígrafos, imánes de nevera, camisetas...)
Distribución de material informático y consumibles.

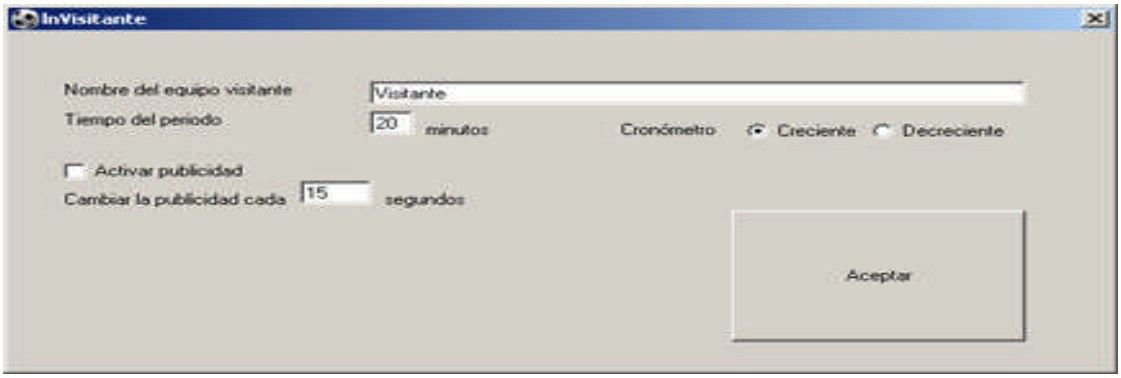
Servicios y Soluciones en Ofimática y Logística - Teléfono; 91.279.72.11 - info@serysol.com - www.serysol.com

Manual marcador de Futbol Sala *(Versión DEMO)*

- Descomprimir el archivo en una misma carpeta y correr el ejecutable.

- Hay que configurar el monitor a 1024 x 768 píxeles.

- Cuando se inicia la aplicación, se permite la introducción del nombre del equipo visitante, la duración del período ***(en la versión DEMO, el tiempo de duración de cada período, no es configurable y está preprogramado a 5 minutos)*** y elegir si la función del cronómetro es en forma *Creciente* o *Decreciente*. El marcador permite la incorporación de anuncios publicitarios, por lo que se puede establecer esta posibilidad, así como determinar el tiempo de intervalo entre los distintos anuncios ***(en la versión DEMO, esta opción no es configurable)***



- El cronómetro se activa y desactiva, pulsando la tecla ESC. Pasando del color rojo *(pausa)* al amarillo *(funcionamiento)*. Una vez finalizado el tiempo, sonará una bocina.

Tiempo parado

Tiempo en marcha

- En cualquier momento, pulsando la tecla ENTER, se acciona un silbato *(hay que tener conectados los altavoces)*

Servicios y Soluciones en

Alojamiento, diseño y creación de sitios Web
Imprenta (Tarjetas de visita, Flyers, Cartelería...)
Regalos publicitarios (bolígrafos, imánes de nevera, camisetas...)
Distribución de material informático y consumibles.

Servicios y Soluciones en Ofimática y Logística - Teléfono: 91.279.72.11 - info@serysol.com - www.serysol.com

- El marcador suma 1 tanto, al pulsar el cuadro de anotación del equipo correspondiente, con el botón izquierdo del ratón y se resta, al pulsar el botón derecho del ratón, cuando se está situado en el cuadro correspondiente al equipo sobre el que se quiere realizar la anotación. También se puede realizar esa función, utilizando la combinación de teclas MAY+ flecha arriba y MAY + flecha abajo, para sumar o restar 1 tanto al marcador del equipo local o la combinación de teclas CTRL+ flecha arriba y CTRL + flecha abajo, para sumar o restar 1 tanto al marcador del equipo visitante.

- Las faltas se marcan, al pulsar con el botón izquierdo del ratón, en la casilla correspondiente al equipo sobre el que se quieran anotar.

- Con el cronómetro parado, se puede modificar el tiempo, pulsando la tecla T y completando las casillas de minutos y segundos. En la ventana que aparece, también se pueden cambiar el resto de los datos ***(en la versión DEMO, el tiempo de duración de cada período, no es configurable y está preprogramado a 5 minutos)***

- Hasta que el cronómetro no esté en 0, no se permite cambiar de período. Para ello habría que posicionarse sobre la casilla correspondiente y pulsar el botón izquierdo o derecho del ratón, para aumentar o disminuir el período que queremos que figure, o cambiarlo desde la ventana de Configuración, que se acciona pulsando la tecla T ***(en la versión DEMO, esta opción no es configurable)***.

- Se puede indicar la posesión, marcando la casilla del equipo correspondiente, que está situada en la parte superior de los cuadros de anotaciones.

- En cualquier momento, se puede visualizar la Ayuda, pulsando la tecla F1.

- Para salir de la aplicación, hay que pulsar la combinación de teclas ALT+F4.

- Pulsando la tecla P, se puede entrar en la ventana de Mantenimiento de la Publicidad, desde donde se podrán gestionar los anuncios que se deseen visualizar ***(en la versión DEMO, esta opción no es configurable)***.

Servicios y Soluciones en

Alojamiento, diseño y creación de sitios Web
Imprenta (Tarjetas de visita, Flyers, Cartelería...)
Regalos publicitarios (bolígrafos, imánes de nevera, camisetas...)
Distribución de material informático y consumibles.

Servicios y Soluciones en Ofimática y Logística - Teléfono; 91.279.72.11 - info@serysol.com - www.serysol.com

Menú rápido

Tecla	*Función*
ESC	Activa / Desactiva la marcha del cronómetro
Enter	Acciona el sonido de un silbato
MAY+ flecha arriba	Suma 1 tanto al marcador del equipo local
MAY + flecha abajo	Resta 1 tanto al marcador del equipo local
CTRL+ flecha arriba	Suma 1 tanto al marcador del equipo visitante
CTRL + flecha abajo	Resta 1 tanto al marcador del equipo visitante
T	Entra en la ventana de Configuración, donde se pueden modificar los valores de: tiempo *(minutos y segundos)*, período, activar/desactivar la publicidad, así como determinar el tiempo de intervalo en el que se visualizarán los anuncios almacenados *(en caso de haber activado la casillas de publicidad)*. ***(No disponible en la versión DEMO)***
P	Entra en la ventana de Mantenimiento de la Publicidad, donde se pueden modificar los registros almacenados, eliminarlos o dar nuevas altas. *(es preciso pulsar el botón de **Grabar cambios**, para que estos se realicen).* ***(No disponible en la versión DEMO)***
F1	Visualiza el manual de usuario
ALT+F4	Cierra el programa

Con el botón izquierdo del ratón, posicionándose en las casillas del marcador de los equipos, cada clic aumenta en un tanto el resultado. Con el botón derecho, cada clic disminuye en un tanto el resultado.

Igualmente, situándose en la casilla del período, una vez esté el tiempo del cronómetro concluido, se podrá aumentar o disminuir, en una unidad, el indicativo del período en juego, según se pulse el botón izquierdo o derecho del ratón, respectivamente.